

# 论 UI 设计中实现良好用户体验之五大秘钥

**摘要：**当智能手机成为人们生活的必需品时，UI 设计即用户界面设计在全球软件业兴起，这项属于高新技术的设计产业，时尚又实用。而在移动 UI 特性和界面视觉设计中如何实现良好用户体验就是重中之重，决定了 APP 产品的成败。本文从思想层面、美学层面、心理学层面就如何使 UI 设计可以更好地提高用户体验做了研究探讨。

**关键词：**APP 设计；UI 设计；移动客户端；客户体验

**中图分类号：**TB47

**文献标识码：**A

**文章编号：**1671-0134 (2018) 01-114-02

**DOI：**10.19483/j.cnki.11-4653/n.2018.01.046

文 / 顾荣斌

随着科技的飞速发展，智能手机、ipad 移动电子产品的流行，第三方应用程序如雨后天春笋般极速闪现，几乎充斥着各式各样的智能手机，这种以智能手机为主要载体的第三方应用软件被称为 APP (APPLication 的简称)。

UI 即 User Interface (用户界面) 的简称，UI 设计是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计，主要被用于移动客户端，如智能手机、ipad 等载体上。UI 设计包括软件图形设计、交互设计、用户测试。

图形设计，即传统意义上的“美工”，致力于提高软件用户体验的外形视觉美感设计工作；交互设计，主要在于设计软件的操作流程、树状结构、操作规范等；用户测试 / 研究，主要通过以目标用户问卷的形式衡量 UI 设计的合理性。

优秀的 UI 设计不仅需要符合移动 UI 特性，而且还能达到有效传播及使用的功用。因此在进行 UI 设计中，不仅需要考虑 APP 软件本身的视觉符合目标受众的审美要求、个性和品位，还要让操作变得舒适简单、自由，充分体现软件的定位和特点。

这种不仅能给终端用户带来美的视觉感受，而且能提供许多便利的使用功能的良好感受，我们称为“良好的客户体验”。一款成功的 APP 应用设计是建立在实用性和科学性之上的艺术设计，而在 UI 设计中如何实现良好用户体验就是重中之重，决定了 APP 产品的成败，以下围绕智能手机的 UI 设计如何提高用户体验，做了研究探讨。

实现良好用户体验的五大秘钥：

## 1. 实用性原则

实用性原则是指 UI 设计要站在人文学科的角度来研究，站在用户的角度介入到产品的开发和设计中。而这种实用性原则，需要进行深入的市场调研和用户研究。研究如何提高产品的可用性，使产品被大众所使用，使系统的设计更容易被人喜欢和记忆；通过可用性工程学的研究，发掘用户的潜在需求，为技术创新提供另外一条思路和方法。通俗地讲，对于 UI 设计师来说，就是大众需要什么，我就做什么。

目前以用户体验为核心竞争力的公司有腾讯，其微

信客户端就“一切以用户价值为依归”，把微信的功能开发和交互界面的设计围绕人们的社交需求、心理特点去展开，而且不断收集用户反馈，飞速更新，几乎是想你所想。这种实用性原则换个角度说，其实也就是能否解决以下几个问题：

一是 UI 设计是否与目标用户的思维一致；二是目标用户能否方便自由地操控自己的浏览行为；三是目标用户能否轻松解决想要解决的问题。

最近盛行的“饿了么”也是围绕满足大众一日三餐的便利需要应运而生，而且界面设计十分清晰简单，容易操作，比如由于要确保食物的保持鲜美且要快速到达，需要就近下单，地点定位十分重要，因此这便成为界面排列第一的要素，另外各种特价活动，“限时抢购”“预定早餐”“新店特惠”等各种吸引大众购买欲望的 ICON 都放在手机第一屏，让人一目了然。

## 2. 时间有限原则

秉承用户都很忙的原则，在界面设计中，需要考虑 8 个字：节约时间，方便查看！所以在功能规划好之后的 UI 设计中，需要多做减法，界面越简洁，重点越突出越好。界面的简洁是要让用户便于使用 and 了解产品，并能尽可能地快速解决实际使用需求。

现在的 APP 软件的启动页面总会有很多，比如软件使用说明、软件更新说明，翻页浏览完毕后才能进入应用界面，如果不想看，需要点击类似“跳过”之类的 ICON 图标。但是用户在点击 APP、使用平台的时候，往往都是急需解决问题的，会对软件启动页面有厌烦和无奈之感，无论这个页面是使用说明页、更新页还是增加情调页，都会花费用户的一部分时间，都不是最省时的设计，尤其对于“时间就是金钱”的商务人士来说，这种增加额外时间成本的设计会带来非常不好的用户体验。

因此，建议反向思维进行设计，将“跳过”之类的 ICON 改为“查看新功能”或“使用说明”，主页面设计为可直接进入使用页面。另外，这些辅助的说明页面，可以设计成自动翻页，根据人眼查看的一般正常速度，如果要在页面停留，用手在页面上点一下即可。

如果是 APP 购物软件,在各种宝贝说明的页面,更应该遵循自动翻页的设计,而不是让用户的手指很忙碌地不停上下左右翻页。

### 3. 求对而不求炫原则

现在很多的 UI 设计中,常常会嵌入各种酷炫动态效果,但先要深入去考虑动态效果的使用目的是什么?是为了耍酷耍炫?是为了彰显设计师水准?还是为了便利客户?

答案很显然,任何设计细节都需要以围绕良好的“用户体验”来进行。界面中要使用能反映用户本身的语言,而不是游戏设计者的语言。ICON 上下左右的移动或是浮动,用手指上下左右的推拉,或是用 gif 效果等等各种效果,都要便于用户使用,而且是喜欢使用。

本着“求对而不求炫,突出重点”的原则,APP 界面的动态效果可以从无到有,从小到大进行设计,既要保证使用时的重点显眼,又要保持有限界面干净整洁。这可以参考苹果电脑界面的浮动界面设计,比如以移动光标,弹出选择界面,或是将即将使用的某一程序的 ICON 变大……而不是飞来跳去一堆的杂耍般,然后才能发挥效用的按钮设计。

另外,应用设计中资讯或元素宁缺毋滥,因为移动客户端的界面往往是有限的,需要拒绝一切无用信息的出现,拒绝分散人注意力的内容。可以参照类似“思维导图”的视觉引导和归纳的做法,中间是主题,周边是围绕主题的要点,这种符合眼睛和大脑抓取信息的图解方式,是比较便利和有效的。

### 4. 紧扣用户群的特点原则

紧扣用户群的特点进行色彩和图形设计。不同的色彩会带给用户带来不同的心理暗示,在 APP 界面设计中色彩也是重点,色彩冷暖、色彩情感等。比如,喜欢股票投资的人,一般不喜欢过多的绿色,而更多地偏好红色,如果是设计和股票投资相关的 APP 应用软件,UI 界面设计最好是“一路飘红”,多用红色。

色彩有时候也需要考虑季节和节日气氛。冬天的时候可以考虑用户界面是暖色调的,夏天的时候,用户界面是冷色调的。特殊的节假日,也可以有一些特有的色彩和装饰,这有点类似百度搜索引擎条,有张百变的脸,却能万变而不离其宗。

图形的选择,在 UI 设计中也是非常重要的,它和职业、年龄和性别紧密相关。比如职业,如果是为金融理财而开发的 APP,那么界面、底图或是 ICON 的造型多和钱币、财富等视觉形象结合,便会讨喜很多。比如年龄,如果开发的 APP 主要是给零零后年轻人用的,那么需要考虑他们年龄和心理需求特点,可以是动漫的、卡通的界面,动感活泼的视觉设计会符合他们的使用偏好。

根据定位用户群体,想用户所想,做用户所做。用户总是按照他们自己的方法理解和使用的,因此在做一款 APP 产品的 UI 设计时,可以多参照目标用户的生活和

工作环境,分析这些特定环境中的各方面因素以及特点,然后将这些以现代多媒体造型方式运用于 UI 设计中去,在这个过程中,需要通过比较两个不同世界(真实与虚拟)的事物之间的联系和区别,找到最佳展现方式,然后设计他们熟悉的界面和应用程序。

当然紧扣用户群的特点进行色彩和图形的设计在同第一款 APP 产品中也要有一致性,这是它的每一个优秀界面都具备的特点。界面的结构必须清晰且一致,风格必须与产品内容相一致。

### 5. 可持续发展的环保设计原则

关注近年来产生的 APP 产品,有些来了不久就消失了,有的声势却越来越大。比如滴滴等打车软件就越来越牛,UI 界面设计越来越符合大众的使用习惯和多方面的用车需求,而且有一点社会现象开始浮现,就是许多人不再把买私家车看成是必不可少的了。因为各种平台的各种专车、快车、顺风车、出租车等,完全解决了打车难的问题,也减少了废弃排放的污染问题。值得一提的是,竟然可以用这些打车软件帮助在外地不便于操作智能手机的亲人、朋友等人群叫车。

再如“摩拜单车”等单车 APP 软件相继出现,以“提倡绿色出行”的理念,出现在大众的手机上和生活里,尤其在上海这样的大都市里,十分方便。但是由于用车太方便,目前车子乱停乱放现象比较严重。经常可以看到有自行车歪七倒八地在地铁口、公交站台或者小区入口处,不仅扰乱了视觉秩序,有的已经阻碍了人们的行走。建议在界面设计上,能够加上文明停放的提示或押金惩罚措施或是其他类似监督用车行为的应用提示,提醒大众文明用车,保护城市秩序。否则终有一天,“便利”演变成了“随便”,那么这款 APP 应用软件,将会被“埋怨”,前景也不容乐观。

总之,在以用户为上的 APP 应用时代,高效率 and 用户满意度是人性化的体现,UI 设计就是要从思想层面、美学层面、心理学层面、社会层面等多方位考虑,要让用户方便使用并且愿意重复使用,简单而有效地解决生活实际问题,然后成为生活不可中不可分割的一部分,并可以形成可持续发展的机制,这才是具有良好的用户体验的成功的 UI 设计,也是有可持续发展价值和社会价值的产品设计。

### 参考文献

- [1] Art Eyes 设计工作室编,Photoshop 玩转移动 UI 设计 [J], 2015 (1): 8-9.
- [2] Theresa Neil 著,移动应用 UI 设计模式 [J], 2015 (2): 132-135.

(作者单位:上海工艺美术职业学院)